

Sperreroöffnungen

Warum?

Wann?

Wie?



Gesellschaft Museum

BRIDGE

Ziel beim Bridge

Möglichst viele Stiche machen? jein

Einen besseren Score erzielen als die anderen Tische/

Einen möglichst hohen Score erzielen!

Wie erzielt man einen möglichst hohen Score?

ungestörte Reizung:

- 1.) Untersuchen, ob
 - a.) Vollspiel (Schlemm) oder nicht
 - b.) Oberfarbfit oder nicht
- 2.) Möglichst gut abspielen

Problem: Es gibt auch einen Gegner

Scores erfüllen

Nichtgefahr (NG)

| Stufe | SA | ♠ | ♥ | ♦ | ♣ |
|-------|------|------|------|------|------|
| 7 | 1520 | 1510 | 1510 | 1440 | 1440 |
| 6 | 990 | 980 | 980 | 920 | 920 |
| 5 | 460 | 450 | 450 | 400 | 400 |
| 4 | 430 | 420 | 420 | 130 | 130 |
| 3 | 400 | 140 | 140 | 110 | 110 |
| 2 | 120 | 110 | 110 | 90 | 90 |
| 1 | 90 | 80 | 80 | 70 | 70 |

| | |
|--|--------------|
| | Großschlemm |
| | Kleinschlemm |
| | Vollspiel |
| | Teilkontrakt |

Gefahr (G)

| Stufe | SA | ♠ | ♥ | ♦ | ♣ |
|-------|------|------|------|------|------|
| 7 | 2220 | 2210 | 2210 | 2140 | 2140 |
| 6 | 1440 | 1430 | 1430 | 1370 | 1370 |
| 5 | 660 | 650 | 650 | 600 | 600 |
| 4 | 630 | 620 | 620 | 130 | 130 |
| 3 | 600 | 140 | 140 | 110 | 110 |
| 2 | 120 | 110 | 110 | 90 | 90 |
| 1 | 90 | 80 | 80 | 70 | 70 |

- Vollspiel
 - ≥ 400 Punkte in Nichtgefahr
 - ≥ 600 Punkte in Gefahr
- Teilkontrakte
 - 70-140 Punkte (mit Überstichen leicht mehr)
 - Gefahrenlage ist unerheblich
- Erfüllt der Gegner →
Gegner bekommt Pluspunkte und wir Minuspunkte

Ziele beim Bridge

1.) Einen möglichst hohen Score erzielen!

- Untersuchen,
 - ob Vollspiel (Schlemm) oder nicht
 - b.) Oberfarbfit oder nicht
- Möglichst gut abspielen

2.) Verhindern, dass der Gegner einen hohen Score erzielt

- gut gegenspielen
- bei der Reizung behindern/sperrern
- Gegner überbieten

Scores Faller

- -100 Punkte pro Faller (Gefahr)
- -50 Punkte pro Faller (Nichtgefahr)
- Wenn wir fallen →

Gegner bekommt Pluspunkte und wir Minuspunkte

Anmerkung: Wenn kontriert wird, erhöhen sich die Minuspunkte signifikant

Scores Erfüllen ↔ Fallen

Gegner erfüllt

- Vollspiel
 - -600 bis -720 Punkte in Gefahr
 - -400 bis -520 Punkte in Nichtgefahr
- Teilkontrakte
 - -70 bis -140 Punkte (bei Überstichen noch mehr Minuspunkte)
- **Es ist immer richtig, den Gegner zu überreizen, wenn beide Seiten erfüllen.**
- **Es kann sinnvoll sein, den Gegner zu überreizen, obwohl man fällt, wenn der Gegner erfüllt hätte.**
- **Es ist nie richtig, den Gegner zu überreizen, wenn beide Seiten fallen.**

wir fallen

- -100 Punkte pro Faller (Gefahr)
- -50 Punkte pro Faller (Nichtgefahr)



Gesellschaft Museum

BRIDGE

Sperreroöffnungen (1)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | J | T | 9 | 8 |
| ♥ | 4 | 3 | | | | |
| ♦ | 3 | 2 | | | | |
| ♣ | 7 | 6 | 5 | | | |

- ▶ **Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn man selber Alleinspieler (AS) ist?**
- ▶ **Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn der Gegner Alleinspieler (AS) ist?**

Sperreroöffnungen (2)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | J | T | 9 | 8 |
| ♥ | 4 | 3 | | | | |
| ♦ | 3 | 2 | | | | |
| ♣ | 7 | 6 | 5 | | | |

- ▶ **Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn man selber Alleinspieler (AS) ist?**
 - ▶ **Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn der Gegner Alleinspieler (AS) ist?**
-
- ▶ **Für Sperreroöffnungen sind Hände ideal,**
 - ▶ **bei denen man viele Stiche in der Offense (=selber AS) macht und wenig in der Defense (=Gegner ist AS)**
 - ▶ **die auch spielbar sind, wenn Partner keine/wenig Trümpfe hat**
 - ▶ **bei denen man in NG ist und der Gegner in G**

Sperreroöffnungen (3)



♠ K Q J T 9 8
♥ 4 3
♦ 3 2
♣ 7 6 5

Sperreroöffnungen zeigen

- ▶ 6-9 (10) Punkte
- ▶ Wenn der Partner vorher schon gepasst hat, kann man auch etwas mehr oder weniger Punkte haben
- ▶ auf 2er Stufe eine 6er Farbe (nicht 2♣ oder 2♦)
 - ▶ „Weak 2“
- ▶ auf 3er Stufe eine 7er Farbe
- ▶ auf 4er Stufe eine 8er Farbe
- ▶ Die Mehrzahl der Punkte in dieser Farbe
- ▶ Keine 4er Oberfarbe

♠ 9
♥ 8 7
♦ 8 7
♣ K Q J T 9 8 7 3

♠ 8 6
♥ 8 7 6
♦ A Q T 9 4 3 2
♣ 6

Sperreroöffnungen (4)

- ▶ **Wie reagiert der Partner darauf?**
 - ▶ **0-15 Punkte: Passe**
 - ▶ **Nach „Weak 2“: Hebungen sind einladend**
 - ▶ **(~16/17 Punkte mit Fit)**
 - ▶ **Neue Farben**
 - ▶ **sind forcierend (=dürfen nicht gepasst werden), wenn unterhalb vom Vollspiel**
 - ▶ **zeigen mind. 6er Farbe**
 - ▶ **zeigen mind. 16 Punkte, eher etwas mehr**
 - ▶ **Je besser der Fit, umso eher sollte der Partner weiterreizen**
 - ▶ **Der Partner ist der „Kapitän“ und bestimmt, wohin die Folgereizung geht**